

Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "Tigerayax" of Aug 2nd 2018, 11:42 am

Quote

Irgendwann aber kommt halt in jedem Abenteuer der Punkt wo es dann weniger um das aktive Charakter bespielen geht und man in Kampfsituationen gerät oder ähnliches bei dem der einzelne PG dann alle anderen deutlich spürbar aussticht.

Nach dieser Aussage ist also jede Kampfprofession ein PG, denn diese sind im Kampf in ihrem "Element" dies ist ihr Spotlight, dafür sind diese Charaktere konzipiert, allein schon vom Regelsystem her, das hat aber nichts mit PG zu tun. Ein Sozialcharakter sticht doch auch jeden anderen in seinem Spotlightbereich aus, genau wie es der Handwerker oder Wildnissführer in ihren Nischen tun, ihnen deshalb PG vorzuwerfen ist doch wohl absurd.

Wenn eine Gruppe aus drei (3) Höflingen besteht (Adlig, SO 9+) mit Fokus auf Soziales und Wissen, einem (1) Gildenmagier (Zauberer, SO 9+) mit Fokus auf Wissen und Magie, zwei (2) Streunern (Soziale Anpassungsfähigkeit, SO 5) mit Fokus auf Heimlichkeit/Illegale Aktivitäten und Wildnistalente, und einem (1) Schwertgesellen (SO 6) mit Fokus auf Kampf und Kriegskunde dann hat jeder dieser Charaktere andere Spezialgebiete in denen der eine oder andere Brilliert. Wenn es um Magie und Zauberabwehr geht wird ausser dem Magier und eventuell einem Gelehrten/Höfling niemand einen Stich landen können, geht es hingegen um das Überleben in der Wildnis und das finden von Unterschlupf, Essen und des Weges wird wohl keiner den Wildnischarakter gegenüber eine Chance haben zu glänzen und wenn es zum Kampf kommt ist es folglich logisch, das keiner der anderen an den Kämpfer der Gruppe heranreicht was Effizienz und Möglichkeiten angeht.

Wieso wird aber immer letzteres also der Kampf als Benchmark für PG genutzt? das ist Absurd! Selbst der Ritter, der eine der schlechtesten Professionspakete für Kämpfer aufweist und folglich nicht mal ansatzweise einem PG-Spieler in den Sinn kommt, ist ein besserer Kämpfer als der Gildenmagier (Nahkampf) oder der Höfling, der sich auf Wissen und Sozialtalente spezialisiert hat und Ringen und Schwertkampf lediglich als sportliche Betätigung ansieht und dementsprechend "schlecht" (Taw 5-10) darin ist.

dem Ritter nun PG vorzuwerfen oder zu behaupten er würde der Gruppe den Spielspaß verderben ist doch lächerlich.

Als SL hat man die Verantwortung die Encounter an die Gruppe anzupassen und sie folglich so zu gestalten das alle daran Spaß haben können. Das gilt für Soziale-, Rätsel- und Umwelt- genauso wie für Kampf-Encounter. Sich nicht zu bemühen seinen Job richtig zu machen und einfach die generischen Feinde auf die Spieler gleichmäßig zu verteilen ist das erste Problem, nicht mit den Spielern über bestimmte Probleme auf die man als SL stößt zu kommunizieren das Zweite, sie nicht durch eigene Maßnahmen/gemeinsame Maßnahmen lösen zu wollen sondern den "störenden" Charakter/Spieler aus der Gruppe auszuschließen das Dritte.

Wenn man einen Kampf für unterschiedlich kampfstärke Charaktere Auslegen will, dann ist es durchaus legitim das mal anzusprechen mit seinen Spielern, damit sie sich auch Inneraventurisch auf bestimmte Handlungsmuster einigen können, und dann Kämpft der Kämpfer nunmal gegen zwei Gegner gleichzeitig und Positioniert seine Schützlinge mittel Kriegskunst derart günstig, das sie nicht sofort angreifbar sind, oder muss halt seinen effizienten Kampfstil zugunsten der Gruppensicherheit etwas einschränken um für die die Schläge einzustecken oder abzufangen (SF Formation/ Beschützer nach DSA 5).

Und der Rest der Gruppe sollte auch überlegen wie sie in Kampfsituationen von Nutzen oder zumindest nicht zur Last werden, das kann von Ablenkung der Gegner, Nutzung des Geländes bis hin zum Training in bestimmten Kampftechniken und Umgang mit Ausrüstung und Waffen reichen, denn ein Höfling der die Armbrust nachläd während der Streuner und Kämpfer sich um die Gegner kümmern und der Magier dank Illusion oder Fortifex den Rest vor Angriffen schützt ist durchaus nützlich, das ist zwar keine gleichbedeutende rolle im Kampf, aber genauso haben die anderen Charaktere keine ebenbürtige Funktion im Spotlight des Höflings.

Der wortkarge Kämpfer beschwert sich sicherlich nicht jedesmal wenn wieder jemand mit jemanden eine Soziale Konfliktsituation bestreitet, kann aber sehr wohl mit einer pfiffigen Idee oder angebrachtem Kommentar mal zeitweise aushelfen und dies ist letztlich auch nichts anderes als das was jeder Charakter in jeder Situation tun kann. Wenn es nicht das eigene Spotlight ist, dann kann man zumindest nützlich sein, ohne dabei dem eigentlichen Akteur das Wasser abzugraben.

Wenn jemand allerdings aufgrund seiner Spielweise und Verhalten den anderen das Spielen zur Hölle macht, dann hat das nichts mit seinen Charakterwerten zu tun, sondern vielmehr damit, das derjenige ein "Arschloch" ist oder von seinem Verhalten nicht in den Rest der Gruppe passt.

Ich kann sowohl ein "Arschloch" darstellen mit lausigen Charakterwerten und inneraventurischer Unmöglichkeiten (Snowflake) jenseits irgendeines Konzeptes (kein Taw über 😎 ohne das dies nur Ansatzweise als PG bezeichnet werden dürfte als auch ein "Arschloch" verkörpern das über RKP und logische Hintergrundgeschichte (Trollzacker-Sklaven-Gladiator ...) absolut maximierte Werte und Sonderfertigkeiten hat und der Gruppe großen Spaß bereiten.

Ich kann aber auch einen Sympatischen Charakter darstellen, mit maximiertem Fluff und Fokus auf RP und trotzdem meiner Gruppe OT derart auf den Sack gehen, das sie niemals mehr mit mir als Spieler zusammenspielen wollen.

Mögliche Optionen für tolles OT-Konfliktpotential sind:

- Passiv Aggressives Verhalten
- Diskussionen mit dem SL/Spielern über Sinn und Unsinn der Situation
- Bevormundung anderer Spieler /SL
- Wiederholte beleidigende und kränkende Äusserungen
- Abschätziges Verhalten gegenüber anderen Charakteren ... besser noch gegenüber anderen Spielern
- Verstoß gegen fundamentale moralische und zwischenmenschliche Regeln (Belästigung, Nötigung ...)

...

dafür muss man seine Charakterwerte nicht optimieren oder sich vorher bestimmte Kombinationsboni aus dem Regelwerk herausuchen, das kann jeder RP-Charakter durch seinen Spieler erzeugen.